KONAMI

RK282-J1

AGB-AJ2J-JPN

GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス

ポケスポ!™



J.LEAGUE POCKET
Jリーグポケット2™

OFFICIAL SPONSOR

コナミは、Jリーグの
オフィシャルスポンサーです。

取扱説明書

このたびはゲームボーイアドバンス専用カートリッジ「Jリーグポケット2」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

⚠ 警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

⚠ 注意

- 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて…

⚠ 警告

- 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

⚠ 注意

- カートリッジはプラスチック、金属部品、リチウム電池が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

- 湿気やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での使用、保管はしないでください。
- 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差ししないでください。
- 物に当てたり、落下させるなど、強い衝撃を与えないでください。
- カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れたりしないでください。
- 端子部に指や金属で触らないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

本品は、○印のついている機器に使用できます。

ゲームボーイアドバンス	ゲームボーイカラー	ゲームボーイ (ゲームボーイポケット／ライト)	スーパーゲームボーイ (スーパーゲームボーイ2)
○	×	×	×

J.LEAGUE POCKET
Jリーグポケット2™

コンテンツ

※本品は「ゲームボーイアドバンス」にのみ使用できるソフトです。
他のゲームボーイシリーズでの使用はしないでください。

基本操作方法

基本的な操作方法を説明します。



Ⓐボタン	コマンド決定、ゲーム・会話の進行に使用。
Ⓑボタン	コマンドキャンセル、メイン画面に戻るときに使用。
スタートボタン	データをセーブするときに使用。
✚ボタン	コマンドやアイコンの選択に使用。

ゲームスタート

スタートを選択

ゲームボーイアドバンス本体にカートリッジを正しくセットし、電源スイッチを入れます。タイトル画面で「スタート」を選択・決定すると「はじめから」、「つづきから」が表示されますので、いずれかを選択しⒶボタンで決定します。



◆はじめからを選択した場合

空いているセーブファイルを1つ選び、Ⓐボタンで決定します。セーブファイルは全部で3つまで作れます。

セーブファイルに空きがない場合でも、使用中のファイルに上書きすれば、新たにファイルを作成することができます。
★上書きしたデータは元にもどりませんので十分注意してください。

◆つづきからを選択した場合

セーブファイルを選択し、決定すると週頭デモへと移ります。

ゲームの目的

このゲームの目的は「サッカー監督」になり、就任したクラブの「育成」と「運営」を行う事です。

◆クラブの育成／クラブ力アップ

★トレーニングなどによって、選手をレベルアップさせます。

★スカウトによって選手を補強し選手層を厚くします。

◆クラブの運営／収入アップ

★試合に勝つことで、勝利ボーナスを得る事ができます。

★試合に勝って順位を上げたり、スター選手を育成する事でホームの観客動員数をアップさせます。

●監督は提示された「契約条件クリア」を達成しなければなりません。各クラブの順位ノルマをクリアできない、もしくは「クラブの破産」により「監督解任」になり、「ゲームオーバー」になります。

クラブ選択について

初めてゲームを行う場合、もしくは初めからゲームをやり直す場合、就任クラブの選択・決定を行います。全ての設定終了後、いよいよあなたの監督としての試練が始まります。クラブは「J1」、「J2」のいずれかから選択できます。

※このゲームに登場するJリーグ関連以外の名称は架空のものです。
実在するものとは一切関係ありません。

メイン画面について

メイン画面



いよいよ本格的なゲームの始まりです。基本的には「メイン画面でアイコン選択」→「週送り」→「試合」→「収支報告」→「メイン画面」というサイクルでゲームは進行します。試合は日程に合わせて、週1回行われます。

アイコンの説明

選択したアイコンによってそれぞれの結果が現れます。

チーム練習

選手の連携プレイを、練習する事ができます。
※実行後、今週での「個人練習」、「オフ」アイコンは選択できません。

個人練習

選手別の練習ができます。
※実行後、今週での「チーム練習」、「オフ」アイコンは選択できません。

オ　フ

選手全員の「HP（体力）」を一定量回復できます。
※実行後、今週での「チーム練習」、「個人練習」アイコンは選択できません。

話す

「MV（やる気）」の低い選手を選んで悩みを聞くとMVが一定量回復します。
※実行後、対象選手の「チーム練習」、「個人練習」、「オフ」アイコンは選択できません。

編成

フォーメーションや選手のポジションなどを選択できます。

情報

必要な情報を知る事ができます。

次週にすすむ

収支報告が表示され次週にすすみます。
試合がある場合、試合結果・収支報告が表示され次週にすすみます。



練習画面について

チーム練習画面

「チーム練習」メニューから項目を選択し、「練習する」で実行してください。
※選択するメニューによって上がる能力パラメータや、消耗するHP（体力）が変化します。



チーム練習メニュー

■ フィールド

ミニゲーム練習　能力がバランス良くアップします。
※HP消耗度…大

オフェンス　攻撃力がアップします。
※HP消耗度…中

ディフェンス　守備力がアップします。
※HP消耗度…中

■ ビデオを観る

観たビデオによってアップする能力が異なります。

■ ミーティング

ミーティング内容によってアップする能力が異なります。

個人練習画面

各選手ごとに「個人練習」メニューから項目を選択し、「練習する」で実行してください。

※選択するメニューによって上がる能力パラメータや、消耗するHP（体力）が変化します。



■ 共通練習メニュー

- **ランニング**　走力やスタミナがアップします。
- **ウェイトトレ**　筋力や瞬発力がアップします。
- **セットプレイ**　シュート力やボールコントロールがアップします。
- **見学**　判断力やマリーシア（要領のよさ）がアップします。
- **休養**　HPがアップします。

■ フィールド専用の練習メニュー

- **ドリブル**　走力やキープ力がアップします。
- **ヘディング**　ジャンプ力やシュート力がアップします。
- **インターセプト**　守備力や判断力がアップします。
- **チャージ**　守備力やキープ力がアップします。

■ キーパー専用の練習メニュー

- **キャッチング**　キャッチ力がアップします。
- **ジャンプセーブ**　ジャンプ力やセービング力がアップします。
- **パンチング**　セービング力や筋力がアップします。
- **飛び出し**　瞬発力やセービング力がアップします。

選手の能力について

選手は最大16名まで所属できます。選手には「能力パラメータ」と「個性（攻守意識、気性、監督との相性）」があり、その値によって「選手タイプ（FM、MF、DF、GK）」が決定します。

HP・MVについて

HPゲージ 練習や試合時間に応じて減少します。「イベント」や「オフ」によって一定量回復します。

MVゲージ 選手タイプと異なる練習・起用や、連敗などによって低下します。「話す」事によって一定量回復します。

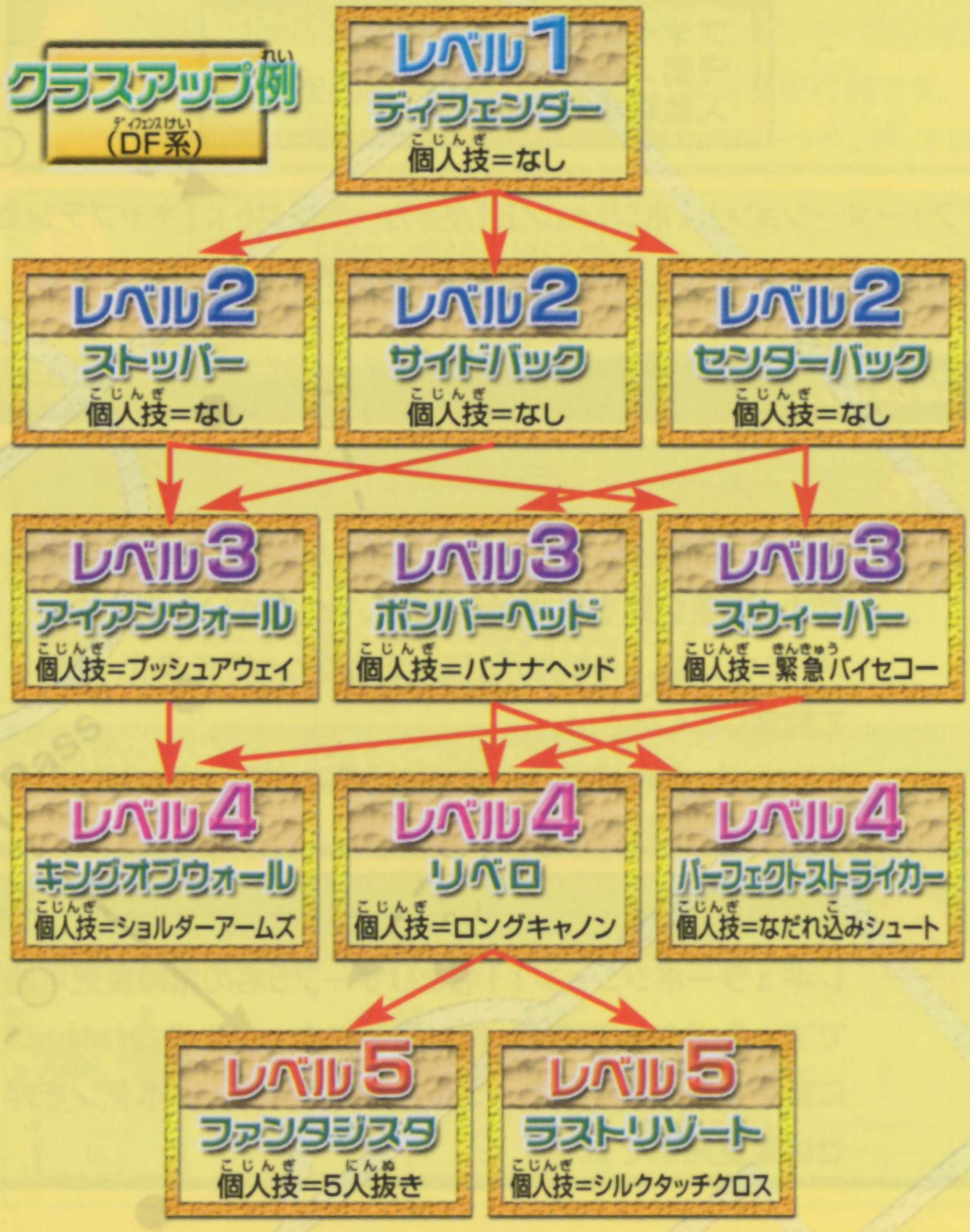
能力パラメータについて

選手には「能力パラメータ」が設定されています。
個人情報ウインドーに、10段階で表示されます。

身体系	走力（SPD）	ランスピードの速さ
	スタミナ（STM）	持久力の高さ
	瞬発力（DSH）	ダッシュスピードの速さ
	筋力（POW）	1対1でのあたりの強さ
	ジャンプ（JMP）	ジャンプの高さ
技術系	シュート（SHT[KIC]）	シュート[GKはキック]力の強さ
	キープ（KEP[SAV]）	ボールのキープ[GKはセーブ]力の高さ
	ディフェンス（DEF[CAT]）	守備[GKはキャッチ]力の高さ
	ボールコントロール（BCL）	ボールコントロールの正確さ
精神系	判断力（J）	冷静さ・賢さ：各種プレイの正確さに影響
	マリーシア（M）	要領のよさに影響
	カリスマ（C）	華やかさ・人気・1対1での勝負強さ

選手のクラスアップについて

レベルが上がると、「選手タイプ」に応じてクラスアップします。クラスが3以上になれば「個人技」を使う事ができます。また特定のポジションに特定のクラスの選手を配置すると、試合で指示できる「作戦」が増えます。



編成画面について



「フォーメーション」、「ポジション」、「キッカーセレクト」、「キャプテンセレクト」、「チームデータ」の各項目の設定を変更することができます。

編成項目

フォーメーション

全部で10種類のフォーメーションがあり、常時変更可能です。選手状態を見ながら決定してください。またフォーメーションは、「作戦指示」に大きく関わってきます、注意して設定してください。

※フォーメーションを大きく変化させる場合、ポジションの微調整に注意してください。

ポジション

レギュラーポジション11名とリザーブ5名の常時変更可能です。✚ボタンで変更したい選手にカーソルを合わせ、次に変更したい選手にカーソルを合わせます。Ⓐボタンを押せば変更完了です。

キッカーセレクト

「FK」、「CK-L」、「CK-R」、「PK」の各キッカーをあらかじめ設定する事ができます。常時変更可能です。

キャプテンセレクト

キャプテンを指名する事ができます。常時変更可能です。

※キャプテンと同じポジションの選手は精神系能力パラメータが上昇します。

チームデータ

作戦指示（AT指示・DF指示）の発動条件・状況を確認できます。

「フォーメーション」と「作戦指示」の関係

設定したフォーメーションで、対応したポジションに一定レベル以上の選手がいると、より多くの作戦指示が使えます。

※下記は一例です。他の「作戦指示」も試してみてください。

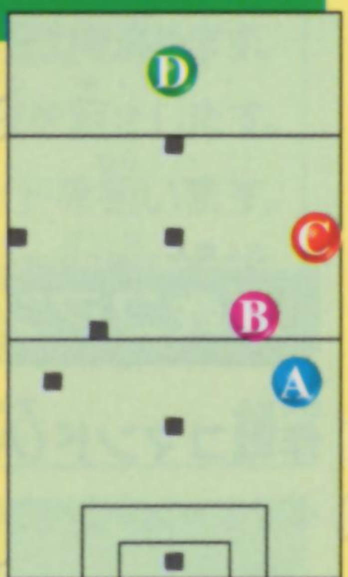
■ フォーメーションと作戦コマンド（AT）の一例

フォーメーション「3・6・1」を設定した場合の作戦指示（AT）「右サイドアタック」の発動条件です。

右サイドにレベルの高い選手を配置すれば作戦可能です。

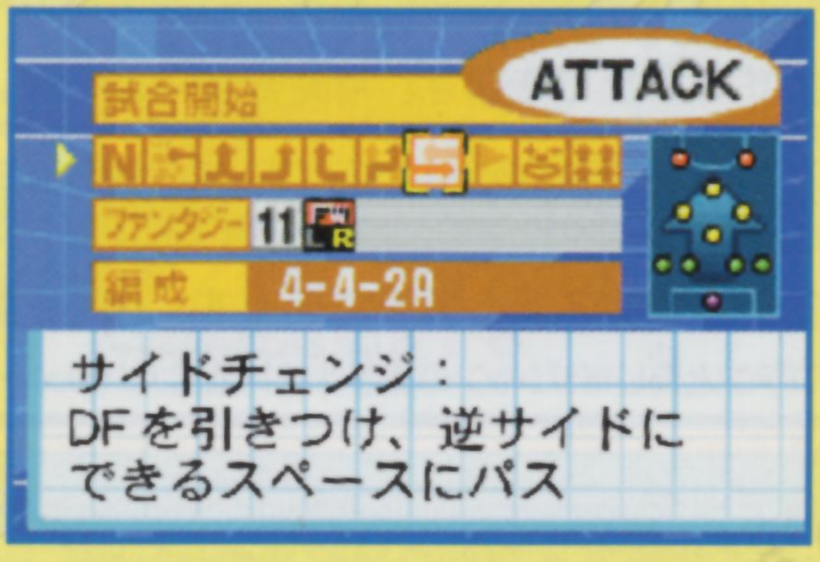
例）

A サイドバック 以上 ＋ B ボランチ 以上 ＋ C ドリブラー 以上 ＋ D エースストライカー 以上



試合コマンド画面について

試合コマンド画面



メイン画面で「次週にすすむ」を選択したあと、試合日程が組まれている場合、試合が行われます。試合は週単位で1回行われます。試合前に「作戦指示」、「編成」の指示を決定し、一通り指示を入力したあと、「試合開始」で、試合が始まります。

※試合中、指示を変更しない場合、そのまま「試合開始」を選択すれば試合が始まります。その場合「編成」は、その週の練習時の設定で「作戦指示」は「ノーマル」に設定され、ハーフが開始します。

作戦コマンドについて

作戦コマンド（AT）、作戦コマンド（DF）を設定します。

※フォーメーション、選手レベル、選手の配置などで使用できる作戦指示が変動します。

■作戦コマンド(AT)／最大10種類から選択できます。

ノーマル・・・・・特に作戦を行いません。
カウンターアタック・・ボールを奪うと速攻で前線にボールを出します。
中央突破・・・・・スピードのある選手にスルーパスを出します。
右サイドアタック・・右サイド選手がクロスを狙います。
左サイドアタック・左サイド選手がクロスを狙います。
逆サイドアタック・後方から、逆サイドの選手にロングパスを通します。
サイドチェンジ・・ボールキープ選手がドリブルで切れ込み、逆サイドの選手にパスを出します。
ポストプレイ・・・キープ力の高い選手を攻撃の要にします。
マリーシア・・・・相手陣内でファールを誘うアクションを指示します。
全員攻撃・・・・・ＧＫ以外の味方全員が攻撃に参加します。

■作戦コマンド(DF)／最大10種類から選択できます。

ノーマル・・・・・通常のポジショニングでの守備を行います。
ゾーンプレス・・・相手選手1人に複数のマークを付けます。
マンマーク・・・・相手FW選手に1対1でマークを付けます。
スウィーパー・・・守備ライン中央の選手が最終ラインをカバーします。
オーバーラップ・・サイドDFが攻撃参加し、中盤以降の支配力を高めます。
ボディ・コンタクト・守備選手がファール覚悟で相手攻撃を阻止します。
オフサイドトラップ・ラインディフェンスによりオフサイドを狙います。
リベロ・・・・・・攻撃にも参加する自由なＤＦ選手を配置します。
ボールまわし・・・ボールを中盤でパスまわしし、タイムアップを狙います。
カテナチオ・・・・味方全員を守備に回します。

■編　成

試合開始前に、編成を再度設定できます。

情報画面について



「スケジュール」、「ランキング」、「収支報告」、「スカウト／いせき」の各情報を確認できます。

スケジュール

来週以降の試合日程と先週までの試合結果が確認できます。

ランキング

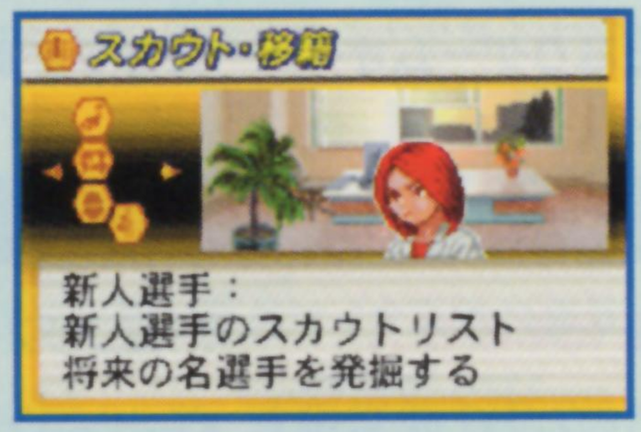
現在の所属リーグでの順位と、勝ち点などの詳細データが確認できます。

収支報告

収支報告画面が表示され、次週に引き落とされる支出項目が表示されます。

スカウト／いせき

「Jリーガー」、「外国籍選手」、「新人選手」のいずれかをスカウトする事ができます。また、所属選手が移籍した結果、移籍金が得られます。



スカウトについて

「Jリーガー」、「外国籍選手」、「新人選手」のいずれかのアイコンを選択しⒶボタンを押すと、スカウトリストが表示されます。L・Rボタンでクラブの切り替えができ、獲得したい選手にカーソルを合わせて、Ⓐボタンを押すと獲得金額が表示されますので、OKなら「スカウト」を選択しⒶボタンを押せばスカウト完了です。

※現在クラブに16人在籍している場合はスカウトできません。

※外国籍選手は最大3人までしか在籍できません。

いせきについて

✚ボタンで移籍したい選手を選択し、Ⓐボタンを押すと移籍金額が表示されます。OKなら「いせき」を選択しⒶボタンを押せば移籍完了です。

運営について

総監督であるあなたの使命は「毎週の運営資金がプラス」の状態をキープする事です。もし運営資金がマイナスになった場合、「破産」となりゲームオーバーになります。

クラブの収入

■ 毎年の収入

年1回プラスされます。運営資金の大半を占めます。

- **クラブ運営金** オーナーサイドから振り込まれる運営資金。
- **スポンサー収入** スポンサーから振り込まれる運営資金。
- **リーグ順位賞金** リーグの最終順位に応じて支給される賞金。

■ 定期の収入

毎週プラスされる収入です。「試合に勝つ」、「選手レベルを上げる」で増やせます。

- **リーグ勝利賞金** 勝利クラブに支払われる賞金。
- **ステージ賞金** J1のみ、各ステージの勝利クラブに支払われる賞金。
- **観客動員収入** ホームでのチケット代×観客動員数。
  ※観客動員数は、リーグの順位争い、レベルの高いスター選手の有無によって変動します。

■ 臨時の収入

イベント発生や選手の移籍した結果による収入。

- **選手移籍金** 選手が移籍した結果得られる移籍金。
  ※移籍金は、選手のレベルによって異なります。

クラブの支出

■ 毎年の支出 年1回マイナスされます。運営資金の大半を占めます。

選手年俸 選手全員の年俸。年俸の金額は選手レベルによって異なります。

■ 定期の支出 クラブの運営費用として毎週マイナスされます。

クラブ運営費用 クラブの運営費用として、毎週「収支報告」のときにマイナスされます。

■ 臨時の支出 イベント発生や選手のスカウトによる支出。

スカウト費用 「スカウト」によって、Jリーガーなどをヘッドハントする際に必要な支度金。



セーブ方法について

このゲームの主人公である「サッカー監督」の使命や責任は重大です。クラブを指揮するプレイヤー（あなた）のプレッシャーも相当のものでしょう！ 白熱のゲーム展開で少し指や目が疲れたら、一度セーブして休憩する事をお勧めします。

データセーブ画面

メイン画面が表示されている状態で、スタートボタンを押してください。データセーブ画面が表示されますので、Ⓐボタンで決定してください。「進行を記録してゲームを終わりますか」と表示されますので、✚ボタンで「記録して終了」または「記録して継続」を選択し、Ⓐボタンで決定すればセーブ完了です。

※セーブファイルは最大3つまで作る事ができます。

※現在プレイ中のファイルのみセーブする事ができます。新規ファイルを作成したい場合は、タイトル画面で「はじめから」を選択し、空いているファイルを選んでください。



FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の賃貸は禁止されています。

バックアップ機能に関するご注意

- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバックアップ機能がついています（リチウム電池内蔵）。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れ、電池切れ、電池交換などの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

電池交換規定（カセット内蔵電池交換について）

- 取扱説明書の注意書きにしたがい、正常な状態で使用した上で内蔵電池が切れた場合、発売日より1年間は無償、1年が経過した場合は有償にて電池交換をいたします。
- 発売日より1年間以内でも、使用上の誤り、不当な修理や改造、お買い上げ後の移動、輸送、落下や、天災地変、火災、公害、塩害、異常電圧などによる電池消耗は有償となります。
  尚、商品をお送りいただく前に、必ず電話連絡をお願いいたします。
- カセット内蔵電池の消耗、交換時には記憶していた内容が消失します。その内容および、このソフトを使用したことによる損害、逸失利益または第三者からのいかなる請求においても、当社は一切その責任を負いませんのであらかじめご了承ください。
- 上記内容にもとづく電池交換は日本国内においてのみ有効です。
  上記内容についてご不明な点等がございましたら、コナミカスタマーサポートセンターにご連絡ください。

おことわり
コナミではお客様に、より安全で楽しい商品をお届けするために、常に品質改良を行っております。そのため、お買い上げ時期によって同一商品に多少の違いが生じる場合がございますので、ご了承ください。

KONAMI®

MAJOR



コナミ株式会社

〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1

●商品に関するお問い合わせは●
お客様相談室
コナミホットライン
TEL03-3344-3573
ゲーム攻略方法、裏技等に関するご質問にはお答えできません。
「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。
営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く)
午前9時～午後7時まで

●故障に関するお問い合わせは
お買い求めのお店、もしくは下記まで●
コナミ カスタマーサポートセンター
TEL03-3344-6573
〒163-0448 東京都新宿区西新宿2-1-1
「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。
営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く)
午前9時～午後7時まで

商品情報満載のホームページ
www.konami.co.jp/kmj/

コナミ公式オンラインショップ
www.konamistyle.com

コナミをもっと知りたい！
www.konami.com

KONAMI GOLDNET
KONAMIの無料メール配信サービス登録ページ
www.goldnet.konami.co.jp/

最新情報はコナミテレホンサービス(毎月2・4月曜 内容一新)：東京03-3436-2277 大阪06-4709-1566
電話はお間違えのないようにお願いします。上記連絡先は予告なく変更される場合がありますのでご注意ください。

制作・発売元：株式会社 コナミ コンピュータ エンタテインメント 大阪
販売元：コナミ株式会社

J1の登場選手は2001年11月17日、J2の登場選手は2001年10月28日時点のものです。
このゲームにおいて使用されている選手パラメータ値(能力値)は、弊社(コナミ)独自の評価基準に基づき設定しております。